PLAYSTATION 3 ◆ PSP ◆ PLAYSTATION 2

GAM3R ZINE

#1 • Outubro 2009

NÚMERO 1

REVISTA ONLINE DO PORTAL WWW.GAM3R.NET

ACELERA

TESTÁMOS NFS: SHIFT E GRAN TURISMO PSP

DJ Hero
Ratchet & Clank: A Crack in Time
Modern Warfare 2
MAG
IL2 Sturmovik: Birds of Prey
Demon's Souls
Pixeljunk Monsters Deluxe

FIFA 10
FUTEBOL TOTAL

CLICA AQUI !

JOGUE COMO PROFISSIONAL NO FIFA 10 da EA SPORTS! Experimente os novos lances de bola parada, controlos de remate com base em estatísticas, e a adição de 2as ligas Europeias. Leve o seu jogador de zero a herói e faça a gestão do seu progresso até ao mais alto nível. Junte-se a Simão Sabrosa, Rooney, Lampard e todos os outros, jogue FIFA 10 e veja como o futebol pode ser GRANDE!

Número 1

Esta é a edição número 1 da Gam3r Zine, uma revista exclusivamente online e gratuita.

A revista é feita por Gam3rs, para Gam3rs como nós. A paixão pelos videojogos é o que nos une neste projecto.

As reacções ao nosso número zero foram fantásticas e impelem-nos para continuar.

Se tens esta revista "na mão", só te pedimos uma coisa: passa a outro e não ao mesmo! Distribui a Gam3r Zine pelos teus amigos, nas redes sociais e nas comunidades onde participas. A partilha é permitida e incentivada.

Nesta edição, a Electronic Arts, tantas vezes criticada pelos Gam3rs, prova que ainda tem muito a dar ao mundo dos videojogos. Fifa 10 e Need For Speed: Shift vêm engrossar a lista dos grandes jogos disponíveis para a nossa consola favorita.

Graças ao regresso em grande estilo de NFS, os últimos dias foram passados ao volante de Porsches e Lamborghinis. Conduzi a velocidades vertiginosas, sem sair da sala da minha casa.

Se pensam que o fiz com um comando nas mãos, estão muito enganados. Cadeira, volante, pedais e até caixa de mudanças, fazem parte do arsenal do Gam3r moderno.

Ainda tive tempo para viver a nova aventura do Cristiano Ronaldo em Madrid, encantar multidões com o Messi e resolver jogos com o inevitável Liedson!

Noutras paragens, os meus amigos Gam3rs andaram a lutar contra demónios ou a pilotar aviões na 2ª guerra mundial.

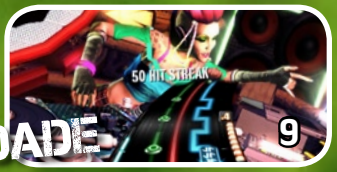
É esta a magia dos videojogos.

Fernando Amaral

#1

6. NOTÍCIAS
34. GADGETS
35. A VOZ DOS GAMBRS
37. PLAYSTATION NETWORK
40. A ARCA PERDIDA
42. TROFÉUS
43. A PLAYSTATION E A SOCIEDADE

ANTEVISÕES



ANÁLISES

Forum	Last Post	Threads	Posts
Gam3r			
Geral (9 Viewing) Discussão geral e off-topic.	Gam3r zine #1 - brainstorming by Ermak Hoje 05:13 PM	848	11,351
Notícias (4 Viewing) Novidades do mundo PlayStation.	Uncharted 3 será ainda melhor by J_P Hoje 06:35 PM	3,806	11,460
Compras, Vendas e Trocas (14 Viewing) Comprar, vender e trocar jogos PlayStation. **Sub-Forums:** Leilões Miau, Compras na PSN	Vendo jogo PS2 KINGDOM HEARTS... by Realistic Hoje 06:35 PM	1,876	13,740
Passatempos (2 Viewing) Passatempos, concursos e torneios com prémios.	Passatempo Superstars Racing... by Netweb Hoje 04:37 PM	145	1,291
Resolução de Problemas (6 Viewing) Questões e soluções para problemas com a PlayStation. **Sub-Forums:** Tutoriais	[Tutorial] Criem seus temas... by Netweb Hoje 04:40 PM	256	2,145
Playstation 3			
Jogos PS3 Análises, comentários e discussão sobre jogos de PlayStation 3.	Gran Turismo 5 by Jeta Hoje 04:45 PM	439	7,170
Vídeos Vídeos de gameplay e trailers de jogos PS3.	Ninja Gaiden Sigma 2 by Nergal Hoje 01:48 PM	249	1,294
Imagens Screenshots e artwork de jogos PS3.	-	-	-
PlayStation Network (1 Viewing) Jogos e torneios online.	Ids Jogadores Online Tugas by westoN[sk8] Hoje 05:40 PM	79	1,370
Truques e Dicas PS3 (1 Viewing) Truques e dicas para jogos PlayStation 3. **Sub-Forums:** Troféus	Fifa 09 ajuda by fmpgd Ontem 11:04 PM	162	868
PSP			
Jogos PSP Análises, comentários e discussão sobre jogos de PSP.	Metal Gear Solid- Peace Walker by Leonheart Hoje 03:59 PM	90	340
Truques e Dicas PSP Truques e dicas para jogos PSP.	[Info] PSP Slim em Qualquer TV by iivo9 07-08-2009 10:28 AM	15	58

Mark Forums Read View Forum Leaders

O TEU FÓRUM, A TUA COMUNIDADE!

www.gam3r.net

Call of Duty nos cinemas?

A Infinity Ward já nos tem habituado aos seus grandes jogos da série Call of Duty, com enredos dignos de um filme. Pois bem, surgem agora rumores de que a saga Call of Duty pode mesmo passar dos videojogos para as salas de cinema.

Robert Bowling, da Infinity Ward, foi quem expressou essa vontade, indicando inclusivé que o filme poderia ser baseado na série Modern Warfare.

Através do Twitter, Bowling revelou que houve um encontro em Paris no qual trocaram impressões com o realizador Xavier Gens, que fez o filme Hitman. O tema deste encontro foi também revelado por Bowling: a adaptação de videojogos às telas do grande ecrã.

Até ao momento ainda não foi feito qualquer anúncio oficial, mas como Modern Warfare conta com histórias mais originais do que a 2ª Guerra Mundial não seria de admirar que o jogo siga as pisadas de Hitman.

Enquanto esperamos pelo anúncio oficial do filme Call of Duty, os amantes desta saga podem ter a certeza de uma coisa - Modern Warfare 2 está a chegar e tem data de lançamento marcada. 10 de Novembro é o dia D.

Uncharted 2 vai ter DLC

Uncharted 2 ainda não chegou às lojas e já se começa a falar de um DLC para este jogo. Desta feita foi Justin Richmond, o designer do multiplayer de Uncharted 2, que disse estar a "trabalhar em conteúdos para o DLC durante os próximos tempos."

O designer esteve à conversa com a Sony London e confirmou a existência de DLC no jogo. "Sim, vão existir conteúdos descarregáveis". O que se pode concluir desta afirmação será provavelmente um acréscimo de mapas e modos de jogo. No que se refere ao modo cooperativo, e citando Justin "consomem bastante mais tempo e tamanho físico. O tamanho do download é enorme não sendo por esse motivo uma opção viável."

Justin afirmou que está fascinado com o modo cooperativo e que adoraria fazer determinadas coisas no próximo jogo agora que o código já está criado. Deixou até um elogio: "A Naughty Dog fez um excelente trabalho a definir estas coisas. Ainda ninguém fez uma experiência deslumbrante em modo cooperativo e penso que podemos fazer isso. É algo que em algum momento teremos de fazer. Se eu tiver voto na matéria, será feito."

O designer aproveitou também para falar em Uncharted 3, dizendo mesmo que os programadores estão a melhorar o motor de jogo e que foram divididos em grupos para trabalharem.

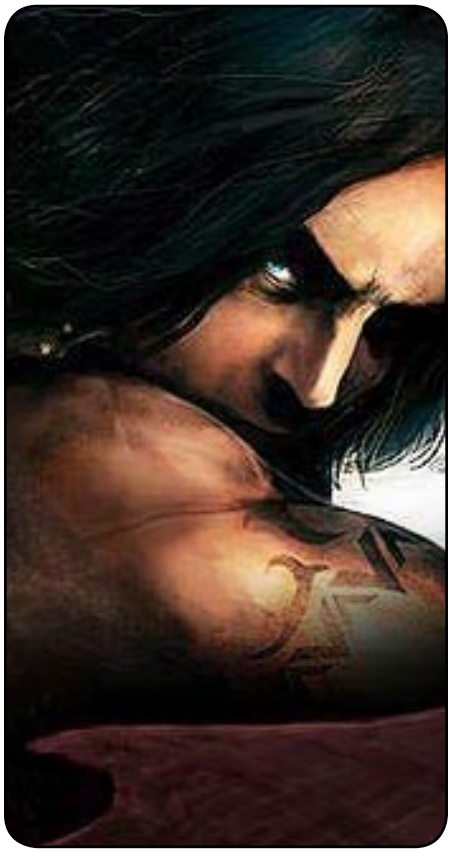
PES 2010 final será melhor que a demo

Os amantes de Pro Evolution Soccer 2010 que não ficaram fascinados com a demo disponibilizada podem ficar mais descansados. Shingo "Seabass", criador da série Pro Evolution Soccer, garante que a versão final vai estar muito melhor que a demo.

Nas palavras de Seabass "O código da demo é ligeiramente diferente do da versão final. Melhorámos a física da bola e, em consequência, a velocidade do jogo foi reduzida. O ideal seria lançar uma versão demo baseada a 100% no código final, mas estivemos a introduzir mudanças até ao último momento."

Ao que parece, e pelas opiniões da maioria dos utilizadores, Pro Evolution Soccer 2010 terá de evoluir significativamente antes de chegar às lojas. O seu grande concorrente no mundo dos videojogos, Fifa 10, teve uma demo que deixou água na boca, tanto dos seus fãs como dos apoiantes de PES, facto que já se reflectiu nas vendas.

Pro Evolution Soccer 2010 tem data de lançamento marcada para 23 de Outubro na PlayStation 3 e dia 5 de Novembro para a PlayStation 2 e PSP
Agora só nos resta esperar e ver para crer.



Novo Prince of Persia no horizonte

Passado quase um ano após o último Prince of Persia, que foi lançado a 5 de Dezembro de 2008 os rumores começam as surgir.

O organismo que emite patentes nos Estados Unidos revelou que Jordan Mechner, criador de Prince of Persia, preencheu um formulário no dia 29 de Setembro onde tinha registado a marca Prince of Persia: The Forgotten Sands. Ao que tudo indica será utilizada em videojogos.

Para os fãs da saga Prince of Persia esta notícia é fantástica, e esperam desta vez ter um grande jogo, pois o último capítulo não conseguiu muito protagonismo.

PSP Go é alvo de hackers

No passado dia 1 de Outubro de 2009 foi lançada nos Estados Unidos e na Europa a sucessora da PSP, denominada PSP Go.

Ao contrário das consolas anteriores, a PSP Go rompe totalmente em termos de design e de hardware. Não se tratou de apenas mais um "upgrade", mas sim de um novo passo rumo ao futuro.

Nos dias que se seguiram ao lançamento da PSPgo, a Sony referiu que as vendas tinham confirmado as expectativas e que tanto a PSPgo como a PSP-3000 obtiveram subidas na ordem dos 100% e 120%, respectivamente.

Não obstante as vendas da primeira semana terem tido um saldo positivo, no Reino Unido os retalhistas decidiram reduzir o preço da consola de £249 para £199, não tendo sido uma descida oficial da Sony, mas sim uma opção dos vendedores.

Um dos principais objectivos da nova PSP é o combate à pirataria, motivo pelo qual a Sony apostou na distribuição digital de conteúdos. No entanto, nem tudo é um mar de rosas. A nova consola já foi parcialmente hackeada. Falamos de uma falha de segurança através de um "save" de um jogo o que para já não permite executar cópias de jogos pirateados. Até ao fecho da edição a Sony não se pronunciou sobre o sucedido, mas é de esperar que a solução surja através de uma actualização de firmware.

Novidades de Tokyo

De 24 a 27 de Setembro, realizou-se uma das mais conhecidas feiras de videojogos do mundo, a Tokyo Game Show (TGS), que levou ao Japão milhares de pessoas. Para terem uma ideia, no primeiro dia a TGS contou com 27435 visitantes.

Nesta edição da TGS, tivemos uma Sony em grande estilo, a apresentar Resident Evil 5 com controlos por movimento. Trata-se do jogo que todos conhecem, mas agora aparece uma mira no ecrã para disparar contra os zombies e podemos mover o nosso personagem com o apontador do controlo por movimento.

Mas o controlo de movimentos não se fica por aqui, pois LittleBigPlanet terá um novo modo multijogador, semelhante ao de Super Mario Galaxy, em que o controlo de movimentos é utilizado como um ponteiro. Os jogos PAIN, High Velocity Bowling, Flower e EyePet vão também receber actualizações para se adaptarem a este novo sistema de controlo.

A Sony apresentou também um novo pack da PlayStation 3, onde se inclui a PlayStation 3 (branca) de 250GB e Final Fantasy XIII.
Yakuza 3 é outra das novidades para a Europa, chegando ao velho continente em Março do ano que vem.

Durante a apresentação de Gran Turismo 5, Kazunori Yamauchi (o criador da série), anunciou que GT5 vai ser lançado no Japão em Março de 2010 e deverá em breve ser conhecida a data para o Ocidente.

Foram também revelados mais detalhes:

• O modo "Gran Turismo World" parece manter-se inalterado, com os sub-modos "World Map", "My Garage", "Car Dealer", "Tuning Shop", "Championship Race", e "License Test".

• A interface da GT TV foi alterada e existe a possibilidade de passar os vídeos para a PSP.

• No modo multiplayer vamos poder contar com conversa por voz e texto, salas privadas, modo de fotografia online, gravação de vídeos das corridas e ainda com a possibilidade de os enviar para o YouTube.

• Todos os veículos vão ter danos.

Quanto à PSP, a Sony revelou que o serviço PlayStation Home vai chegar à consola portátil e vai ter o nome de Room.
Este serviço vai permitir criar blogues, álbuns de fotos e, claro, conexão social com as outras pessoas através da rede, com mini-jogos e comunicação em tempo real.

O serviço de vídeo para a PlayStation 3 já esta disponível no mercado norte-americano e durante a palestra Kaz Hirai revelou que "Nos Estados Unidos, apresentámos um novo serviço de distribuição de vídeo, composto por 300 filmes e 1200 episódios de séries televisivas no dia de lançamento. Neste momento, tem mais de 13,300 séries televisivas e 23,000 filmes. Este serviço irá expandir-se para lá dos Estados Unidos. Temos como objectivo lançá-lo por toda a Europa no final de 2010."

Boas notícias para os Gam3r europeus!

HERÓI DOS PRATOS

Jogámos o novo jogo musical que vai libertar o DJ que há dentro de cada um!

Foi um dos jogos que nos despertou mais curiosidade este ano e finalmente conseguimos por-lhe as mãos em cima.

Pegar no sucesso estrondoso de Guitar Hero e aplicar a mesma fórmula às pistas de dança é uma manobra arriscada da Activision, mas que pode ser muito lucrativa para a empresa.
O resultado é DJ Hero, mais um jogo musical que chega às lojas mesmo a tempo do Natal.

Depois da guitarra e da bateria, surge agora um novo controlador de plástico, a mesa de DJ.

O novo controlador exige muita coordenação

DJ Hero só tem 3 botões coloridos, mas não pensem que isso equivale a dizer que estamos sempre no nível fácil.
A mão direita tem que pressionar esses botões, ao mesmo tempo que roda o prato. Entretanto a mão esquerda está encarregue de fazer as passagens entre as duas faixas.

Tivemos a oportunidade de testar o jogo, com um remix de "Monkey Wrench", dos Foo Fighters e "Sabotage", dos Beastie Boys.

O tempo que tivemos com o jogo serviu para perceber duas coisas: DJ Hero pode ser tão divertido como Guitar Hero e vai ser preciso algum treino para dominar completamente as técnicas de DJ virtual.

Já estamos tão habituados a tocar em guitarras de plástico, que é estranho ter que aprender a usar este "novo instrumento".

Os fãs de Guitar Hero vão gostar de saber que podem acompanhar o DJ neste jogo com a sua velha guitarra.
Como uma faixa de DJ Hero consiste na mistura de duas músicas de estilos diferentes, há sempre a hipótese de tocar guitarra numa delas.

Na versão que experimentámos, os loadings eram excessivamente longos, mas acreditamos que esse problema seja corrigido na versão final.

DJ Hero vai ter 93 misturas, com músicas dos mais variados géneros.
As músicas originais são bem conhecidas de todos, mas os mashups são exclusivos de DJ Hero.

Depois de uma curta experiência com DJ Hero, ficou a vontade de trazer o jogo para casa e treinar até à perfeição. Infelizmente ainda vamos ter que esperar um pouco.

Nas festas caseiras com os amigos que se avizinham, não temos dúvidas as guitarras vão passar a segundo plano e que DJ Hero vai ser o nosso jogo favorito.

MODERN WARFARE 2®

O sexto capítulo da série Call of Duty prepara-se para revolucionar mais uma vez o género First Person Shooter

Modern Warfare 2 é o nome da sexta e mais recente sequela da saga Call of Duty (COD) e um dos jogos mais aguardados de 2009.

Este first person shooter - desenvolvido pela Infinity Ward - é a continuação de Call of Duty 4: Modern Warfare. Já são conhecidos detalhes sobre a história do jogo, entre os quais o facto de nos situarmos vários anos após os acontecimentos de COD4.

A organização russa ultranacionalista que Zakhaev conduzia no primeiro jogo retorna sob o comando de Makarov, seu aprendiz e principal aliado.

O facto deste jogo ser uma sequela directa do seu antecessor provocou a retirada da designação "Call of Duty" do título do jogo. Até agora todos os COD eram jogos com uma história e acontecimentos próprios, e Modern Warfare 2 é o primeiro a começar onde o seu predecessor terminou.

O sentimento de vingança volta a estar presente sob múltiplas perspectivas.

De entre as novidades anunciadas e outras detectadas nos trailers e demos, podemos constatar que existem agora cenários completamente destrutíveis, uma inédita campanha multiplayer, personalização de killstreaks no modo online e inúmeras novas armas e equipamentos, entre outros.

Este jogo vai ter mais estratégia que o anterior

Em termos de jogabilidade, a acção promete ser frenética, apesar da Infinity Ward já ter anunciado que o factor estratégia estará muito mais presente neste jogo. De entre os níveis de dificuldade, os jogadores poderão escolher Recruit, Regular, Hardened e Veteran.

Os cenários gelados prometem acção radical em motos de neve

O morro do Dendê é ruim de invadir!

A Activision anunciou que estarão disponíveis dois packs de mapas para download através da PlayStation Store. A resposta da comunidade a estes mapas será utilizada no planeamento e elaboração de potenciais novos mapas.

Modern Warfare 2 já foi referido pela Activision como sendo o jogo com mais pré-vendas da história da companhia, e chega às lojas de todo o mundo no dia 10 de Novembro de 2009.

Estarão disponíveis 3 edições especiais, com inúmeros extras e brindes.

A edição **Hardened** trará, além do jogo e do manual numa caixa metálica, um livro e um item que permitirá efectuar o download do primeiro Call of Duty através da PlayStation Store.

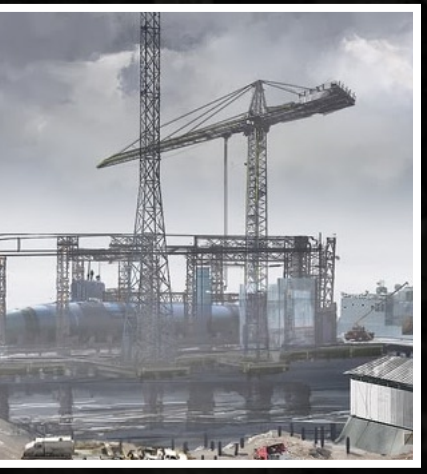
A edição **Prestige** contém todos os elementos da edição Hardened assim como uns óculos com visão nocturna completamente funcionais e com o logo de Modern Warfare 2 e um pisa-papéis moldado pela cabeça de "Soap" MacTavish.

A edição **Veteran** estará apenas disponível no Reino Unido e adiciona uma pequena estátua ao pack Prestige.

Quem não tem saudades de jogar Modern Warfare?

Mais do que o jogo do ano, a sequela de Call of Duty 4 poderá ser o jogo mais bem sucedido de todos os tempos!

A MÃE DE TODAS AS BATALHAS



Depois de todos os vídeos, finalmente chega à nossa PlayStation uma versão jogável de MAG! Apesar disso, a questão permanece: será que este FPS para 256 jogadores online irá agradar à crítica ou será apenas e só um jogo para 256 jogadores?

A primeira imagem com que nos deparamos é o inevitável ecrã de criação de personagem, com 3 facções à escolha: os SVER, uma organização a fazer lembrar os mercenários; os Valor, com fatos e equipamentos militares correntes; e os Raven, uma tropa futurista e super high-tech. As diferenças ficam-se pelo aspecto de roupas e armas, pois apenas o visual difere de facção para facção.

Aqui começam os problemas de Mag. Só podemos possuir uma personagem e só podemos criar uma nova apagando a primeira. Mas qual é o problema de só se poder ter uma personagem? O problema é que só nos podemos juntar a jogadores que sejam da mesma facção.

Quando nos juntamos a um jogo ficamos numa fila de espera até que a sala encha, altura em que somos levados para o lobby de pré-jogo onde todos os jogadores são "arrumados" por pelotões (squads). Aguardamos alguns segundos, escolhemos o ponto do mapa onde queremos ser colocados (um no início do mapa onde se encontram os blindados e outro mais na frente de batalha como infantaria) e está completo o ponto de partida para uma batalha épica!

Mas então e o mapa? É assim tão grande para suportar 256 jogadores? A resposta é que os mapas são grandes, talvez em demasia, mas sofrem de um grande problema estratégico: existem apenas uma ou duas opções à escolha para tomar o objectivo, o que facilita (e muito) a tarefa de quem está a defender.

Somando a este aspecto o facto de que quem defende é recolocado no próprio local, enquanto os adversários, para além do tempo de recolocação por vezes exagerado, ainda têm de percorrer o mapa até ao ponto de combate, é fácil chegar à conclusão de que se torna mais vantajoso defender do que atacar.

Todos ao molho e fé em Deus

Outro dos aspectos que influencia negativamente a jogabilidade é a enorme quantidade de pontos azuis à nossa frente quando tentamos fazer pontaria. Visto que todos os jogadores da nossa facção têm um, imaginem o que será numa batalha com 256 jogadores, ver o mapa literalmente apinhado de pontos azuis e vermelhos, representando respectivamente aliados e inimigos.

Dificulta imenso a jogabilidade, sobretudo se atentarmos ao aspecto de que a grande maioria dos jogadores tem tendência a ir pelo mesmo local rumo aos objectivos.

Apesar de o mapa ser grande, as hipóteses de trajecto para o objectivo são estranhamente escassas, contribuindo para uma ausência de estratégia concertada em equipa e promovendo o caos online, onde cada indivíduo joga para si sem saber muito bem o que fazer.

Este será certamente um dos aspectos a merecer atenção por parte dos programadores pois o mapa 3D torna-se confuso,

256 jogadores de todo o mundo disputam cada batalha online num dos FPS mais ambiciosos desta geração

sendo difícil perceber como devemos agir ou para onde nos devemos deslocar.

Um aspecto que suscitou muitas dúvidas mas que temos de referir como surpreendentemente positivo é o facto de, mesmo com muita gente no mapa, o jogo fluir de forma irrepreensível, sem qualquer lag ou slowdown.

MAG conta com um sistema de upgrades bastante inovador, fazendo quase lembrar um RPG em que adquirimos pontos ao subir de nível.

Os pontos podem ser utilizados para desbloquear novas armas, miras, silenciadores e até habilidades tais como recarregar mais rápido ou maior precisão para determinada arma.

Os controlos são os habituais nos jogos do género, mas fazendo lembrar Battlefield, onde não existe botão directo para granadas.

Importa referir que a nível do grafismo, os cenários são agradáveis à vista, ainda que não deslumbrem nem estejam à altura de outros jogos do género.

Estando o jogo numa fase beta, não é surpreendente a existência de bugs, mas nada que não possa ser corrigido facilmente.

Não há missão singleplayer

No geral, MAG proporciona uma experiência bastante agradável e viciante, com muitas possibilidades e variadas opções dentro do jogo. Oferece centenas de horas de puro vício para quem gosta do género.

No entanto, sendo MAG um jogo apenas online poderá afastar os adeptos de FPS com campanha para um jogador.

À cargaaaaaaaaaaaaaaa!!!

Ratchet & Clank Future: A Crack In Time

O primeiro jogo da série Ratchet & Clank foi lançado em 2002 e os produtores da Insomniac nem imaginavam o sucesso que este jogo iria ter hoje em dia.

Ratchet & Clank: A Crack In Time é a continuação da aventura começada em "Tools Of Destruction" e "Quest For Booty". O jogo remete-nos para a continuação da busca por Clank (raptado pelos Zoni, criaturas que só Clank consegue ver).

A história começa onde acabou Quest For Booty, quando Ratchet consegue descobrir a localização de Clank graças ao "Olho Obsidiano". Descobrimos também que o protagonista do rapto de Clank é Dr. Nefarious , um inimigo de Ratchet que marcou presença na PS2 em "Up Your Arsenal".

Em "Crack in time", Ratchet vai enfrentar os maiores perigos da galáxia para voltar a encontrar o seu amigo robot, Clank.

Assuntos de família

Não há garantias por enquanto, mas suspeitamos que apareçam durante o desenrolar do jogo parentes de Ratchet, pois já foi revelado um Lombax (espécie dada como extinta) para além de Ratchet.

É possível que o novo personagem saiba o segredo que Ratchet tanto procura sobre a sua raça.

O jogo revela muitas surpresas este ano, coisas que os fãs nunca puderam ver anteriormente e que desejavam.

Graficamente o jogo está ainda melhor. Notam-se muitas melhorias no ambiente de batalha, nas explosões, no som e nas expressões faciais. No entanto a resolução nativa do jogo vai continuar a 720p.

Vamos ter uma nova mecânica de jogo tanto a nível de manipulação do tempo como de exploração.

Teremos à disposição uma grande lista de armas, ao contrário de "Quest for Booty" que desiludiu nesse aspecto.

Podemos destruir uma galáxia inteira com este arsenal!

O maior Ratchet de sempre!

Vai ser possivel explorar a galáxia, algo que não se podia fazer com os jogos anteriores. Podemos parar em diversas luas para fazer missões e como recompensa ganhamos um zoni ou um parafuso de ouro.
Com cada missão bem sucedida, Ratchet fica mais poderoso.

As cutscenes do jogo vão ser mais longas e o jogo promete ser maior que os episódios anteriores. A Crack in time é um forte candidato a melhor Ratchet & Clank de sempre, título que muitos fãs ainda atribuem ao clássico "Up your Arsenal".

Ainda não é desta que podemos contar com um Ratchet & Clank com modo online na PlayStation 3, mas não é razão para se perder este grande jogo que promete oferecer muito aos fãs!

Podem contar com duas demos para download na PlayStation Store (ainda sem data definida), uma com Clank como personagem jogável e outra com Ratchet.

Ratchet & Clank: A Crack in Time tem lançamento marcado para dia 30 de Outubro na Europa, exclusivamente para a PS3,.

O nosso herói preferido está de volta!

Dr. Nefarious
Custa-me a acreditar que este tipo seja médico.

NEED FOR SPEED SHIFT

Quando falamos de Need For Speed, os mais novos podem pensar imediatamente em tuning e corridas nocturnas numa cidade qualquer.

Também se podem lembrar de novelas de qualidade muito duvidosa, com péssimos actores.

Os mais experientes vão sem dúvida pensar em perseguições policiais e carros super-desportivos, podendo o jogador estar em qualquer um dos lados da lei.

E os fanáticos da simulação vão recordar com saudosismo um jogo inteiramente dedicado à marca Porsche.

O moral da história é que Need For Speed já foi um pouco de tudo no que diz respeito a jogos de carros e acabou por perder a sua identidade. Nos últimos anos a qualidade foi caindo e a originalidade perdeu-se completamente. Em 2009, a série NFS precisava de uma mudança para continuar a ter um lugar de destaque no mundo dos videojogos, e Shift representa essa mudança.

O jogo deste ano gira todo à volta da nossa carreira, com o objectivo final de chegar ao World Tour. Para isso temos de competir numa série de eventos, em mais de 50 pistas, incluindo circuitos reais e fictícios, em cidades como Londres e Tóquio. Estamos a falar de corridas legais, em circuitos autorizados, durante o dia. Nada de street racing. Nada de argumentos rebuscados.

A nossa primeira tarefa é fazer uma volta de teste para determinar o nível de dificuldade e as ajudas que precisamos. Estas definições podem tornar o jogo mais ou menos realista e podem ser alteradas mais à frente, sempre que for necessário. A maior proeza deste Need For Speed é que pisca o olho aos jogos de simulação, mantendo uma condução simples e acessível, que perdoa muitos dos nossos erros.

Por esta altura convém dizer que todos os jogos que tenham um mínimo de simulação de condução, devem ser jogados com volante e pedais. Neste caso o Logitech G25 adapta-se na perfeição, incluindo o pedal da embraiagem e a caixa de velocidades.

A carreira está dividida em 5 divisões de dificuldade (e velocidade) crescente. O sistema de promoção baseia-se em acumular estrelas até ganhar a passagem ao nível seguinte. As estrelas podem ser conquistadas por lugares no pódio, mas também por cumprir certos objectivos. Quando conquistamos estrelas suficientes para subir de divisão, normalmente ainda temos muito por explorar na divisão mais baixa. Assim sentimos que estamos constantemente a evoluir, mas ao mesmo tempo temos muito que fazer em cada divisão.

NFS: Shift tem um dos modos carreira mais bem desenhados de sempre

Pelo caminho, se dermos nas vistas, somos convidados para alguns eventos de divisões acima do nosso nível. É uma forma excelente de nos dar um gostinho do que aí e vem e de nos incentivar a acumular mais estrelas para lá chegar.

Há 5 tipos de eventos, que se desenrolam em dezenas de circuitos diferentes. Há corridas normais, contra-relógio, corridas de resistência, duelos e drifts. Vamos dar a volta ao planeta, encontrando pistas reais e imaginárias, incluindo alguns circuitos citadinos. Na maioria dos eventos temos de levar um dos carros que temos na garagem, mas outros fornecem os veículos adequados.

Os duelos colocam 2 carros diferentes frente a frente para apurar qual é superior. Queres saber quem ganha entre um Mitsubishi Evo e um Subaru Impreza? Ou talvez queiras colocar um McLaren F1 contra um SLR... Joga o duelo! Para ganhar é preciso dar 5 segundos de avanço ao adversário ou ser o primeiro a cortar a meta.

Os eventos de drift são quase sempre um caso especial neste tipo de jogos. A ideia é que quanto mais derraparmos, sem perder o controlo do carro, mais pontos ganhamos. No entanto, para facilitar as derrapagens, os carros são afinados de uma forma que até conduzir em frente se torna complicado. O desafio devia ser colocar o carro em derrapagem, e não o oposto. No entanto, nas corridas normais, fazer uma curva com o carro todo de lado é possível e extremamente empolgante.

Shift é o melhor NFS dos últimos anos

Quando jogamos com um dos super-desportivos, a sensação de velocidade é verdadeiramente assustadora!

Com mais de 60 automóveis disponíveis, cada um com um comportamento próprio e um interior fiel à realidade, NFS: Shift oferece uma experiência suficientemente alargada para nos entreter até à chegada de GT5, em 2010.

O tuning continua presente em NFS: Shift, mas apenas no sentido de melhorar realmente a performance dos automóveis.

O "xuning" que dominou a série durante anos faz parte do passado. Podemos fazer algumas alterações visuais, mas são muito menos do que em edições anteriores e ainda bem que assim é.

Os upgrades para os automóveis são comprados com o dinheiro que

A visão do cockpit é fabulosa

ganhamos nas competições, mas a EA não perde uma oportunidade de facturar e também nos deixa ir às compras com um carteiro de crédito real.

NFS: Shift recompensa 2 tipos de condutores: os precisos e os agressivos. Para somar pontos de precisão é necessário fazer os melhores tempos, dominar cada curva, completar voltas limpas e ultrapassar sem tocar nos adversários. Os mais agressivos vão ganhar pontos por empurrar outros carros para fora da pista, fazer curvas a derrapar...

Mas cuidado, os adversários também sabem responder na mesma moeda e alguns são especialmente vingativos.

Até ao fim da primeira divisão, podem pensar que o jogo não oferece grande dificuldade. Mas se forem como eu e saltarem de um Seat Leon para um Porsche, podem descobrir da maneira mais dura que ainda não têm mãozinhas para domar uma máquina desse calibre, principalmente sem qualquer ajuda ligada.

Há danos, mas poucos

NFS: Shift tem danos nos automóveis, mas é um sistema muito pouco castigador. É possível sair de pista, embater numa parede e voltar à pista quase sem perder tempo. Mesmo nos embates mais violentos, os estragos são pequenos e os carros nunca ficam totalmente destruídos.

Um pormenor onde Shift acertou em cheio foi no desfocar da imagem quando há uma colisão. É assim que o jogo nos castiga pelos erros ao volante, numa mecânica que faz lembrar os FPS modernos.

O gráficos de Shift são bons, sem chegar ao nível de foto-realismo de um GT5. A vista dentro do cockpit é especialmente feliz, com todos os detalhes de cada automóvel reproduzidos e funcionais.

Hoje em dia qualquer jogo tem troféus, mas NFS: Shift vai mais longe. O jogo está constantemente a premiar-nos com com medalhas, além do dinheiro, das estrelas e dos próprios troféus. Mesmo quando uma corrida corre mal, há quase sempre uma recompensa pelo tempo que passámos na pista.

Nenhum Gam3r gosta de loadings. Neste caso são mesmo longos demais, mesmo quando estamos a jogar de novo no mesmo circuito e nas mesmas condições.

Passado algum tempo já sabemos de cor todas as dicas que aparecem durante estes tempos mortos que se tornam desesperantes.

Shift é um regresso digno de registo para uma série que já viveu dias gloriosos.

8

Demon's Souls

Tal como todas as análises anteriores a esta se fartaram de repetir, Demon Souls é um jogo difícil. Agora que já tirei isto do caminho, esta análise pode andar para a frente.

Sendo um Action RPG, o foco é na acção. Ao contrário de outros RPG's, Demon Souls não nos inunda com side quest's que pouco ou nenhum interesse têm para a história. O jogo mantém os objectivos claros e dá-nos um vasto universo para explorar, da maneira menos linear possível.

Dead man walking!

Não há melhor maneira de classificar o nosso herói durante este jogo. É só uma questão de tempo até morrermos, mas mesmo após a nossa morte (vem aí a parte interessante) o jogo não acaba, simplesmente perdemos a nossa forma física e reincarnamos na nossa "soul form", com três ligeiros inconvenientes: 1) redução da nossa vida para metade; 2) todos os inimigos do nível renascem; 3) perda das souls acumuladas.

Não há XP para ninguém!

É isso mesmo, leram bem. Neste RPG o nosso herói não evolui com base em xp (pontos de expêriencia), mas sim com base nas souls ganhas sempre que matamos um demónio.

As souls são a única moeda de troca que temos, são usadas tanto para evoluir os stats do nosso herói como para comprar novos feitiços, itens e até para reparar e melhorar a nossa armadura.

Para contrastar com a abundância de souls no jogo, só mesmo a facilidade com que estas se perdem. Sempre que o nosso herói morre as souls são perdidas.

Felizmente o jogo é suficientemente justo para nos dar uma segunda oportunidade. Se formos capazes de avançar de novo até à fase em que morremos, podemos recuperar as souls perdidas.

Pau para toda a obra

Desde de cedo os criadores prometeram que nenhuma classe iria estabelecer um estilo de jogo definitivo. Isto é o mesmo que dizer que até a mais "ranged" das classes vai ter que, numa altura ou outra, sujar as mãos.

Não é pouco comum vermos um Magician pôr de lado a sua varinha mágica e pegar na espada para abrir caminho por entre as vastas hordas de demónios que vamos defrontar. Da mesma maneira que nada impede o jogador de evoluir o seu "Soldier" de forma a privilegiar uma aproximação mais cautelosa, usando magia para facilitar o seu trabalho.

A época de caça às almas está oficialmente aberta neste grande RPG, muito focado na acção

Um adversário de peso!

Todos ao (semi) online

Aqui é onde Demoun Souls brilha, o seu sistema online permite tanto evitar a perda da nossa forma física como disponibiliza maneiras de a recuperarmos. Um simpático sistema de mensagens predefinidas permite aos jogadores avisarem-se mutuamente de armadilhas ou possíveis emboscadas. Manchas de sangue no chão permitem-nos visualizar a morte de outros jogadores e assim prevenir que cometamos os mesmos erros.

Mesmo com toda esta ajuda, como já foi dito, é inevitável que o nosso herói morra. A partir daqui temos várias hipóteses para recuperar-mos a forma física, podemos derrotar o boss final sozinhos ou optar por uma vertente co-op e ajudar outro jogador a derrotar o boss. Numa componente mais pvp temos a opção de invadir o mundo de outro jogador e tentar literalmente roubar-lhe a vida.

Por entre alguns dos bosses e cenários mais épicos que este gam3r já viu e um inovador sistema de online eu termino por dizer que vão haver noites em que irão para a cama zangados com as inúmeras injustiças deste jogo mas irão sempre acordar na manhã seguinte com vontade de voltar a pegar nele.

9

Soldier
Uma classe balançada com a particularidade de poder usar a lança para atacar por de traz da segurança do seu escudo.

Knight
Óptimos na defensiva e capazes de usar armadura e armas pesadas.

Hunter
Uma classe de ataques à distancia que usa como armas arcos e bestas. Não é particularmente hábil no uso de magia.

Priest
Uma classe que pode atingir as mesmas capacidades defensivas de um Soldier or Knight mas que usa como arma um maço capaz de penetrar as defesas inimigas. Também é uma classe ideal para o uso de milagres.

Magician
Bem se não conseguem adivinhar o que esta class faz este jogo não é para vocês. Fraca defesa e dependência de MP são as desvantagens desta class.

Wanderer
Uma class de ataques rápidos, recomenda-se para quem prefira um estilo de jogo ofensivo.

Barbarian
Ataques que causam um grande dano e uma grande barra de vida definem o barbarian.

Thief
Uma classe difícil de se dominar. Dependente de ataques bem posicionados para causar muito dano.

Temple Knight
Uma class com algumas semelhanças ao Priest mas com melhores atributos para combate à curta distancia.

Royal
Buffs que ajudam no combate corpo a corpo, uso de milagres e magia, nesta class é possível experimentar várias vertentes de combate.

IL★2 STURMOVIK™
BIRDS OF PREY

Revive a história das batalhas aéras na segunda grande guerra, finalmente na PS3

Antes de mais, convém dizer que com IL2 Sturmovik: Birds of Prey, a Ubisoft preenche um vazio no catálogo de jogos PS3, que se encontrava algo debilitada neste género de jogos.

Durante o início do jogo somos brindados com um vídeo introdutório, com imagens reais captadas durante a WWII e fiéis reproduções digitais das batalhas que encontraremos no decorrer do jogo, o que contribui significativamente para tornar a experiência IL2 mais intensa e real.

Existe também, em jeito de prólogo, um pequeno vídeo de introdução a cada capítulo utilizando imagens capturadas durante a WWII, que vão sendo acompanhadas de uma narração de excertos de diários dos pilotos que combateram essas batalhas.

Tudo em Birds of Prey está brilhantemente documentado

Será também importante salientar que desde aeronaves até aos nomes de manobras de voo tudo está brilhantemente documentado, através dos respectivos menus, sendo que estes serão desbloqueados à medida que o jogo vai progredindo.

Dia 10 de Julho de 1940. Aos comandos de um «Hurricane MkII» da RAF (Força Aérea Inglesa) assumimos o papel de Owen Wright que, durante uma patrulha sobre o Canal da Mancha, se depara com a aviação alemã - Luftwaffe. Começa assim o nosso papel no maior conflito ocorrido em toda a História da Humanidade.

O modo Campanha desenrola-se de uma forma bastante linear, sendo salvo pelas brilhantes batalhas sobre os céus da Europa e pela constante sensação de estar a reviver a História. E se as missões se podem tornar um pouco repetitivas, o mesmo não se passa com a Inteligência Artificial.

Os inimigos estão sempre prontos a esquivarem-se dos ataques, sempre à procura de uma vantagem táctica em que a probabilidade de sermos atingidos, pelo menos uma única vez, está presente de forma muito realista.

No que diz respeito a pilotar o avião, a Ubisoft inseriu no jogo o suporte para uso de um Flight Stick (tal como nos seus antecessores para PC) de entre os quais se destaca o «T.Flight HOTAS X».

Recomendamos o uso deste tipo

O detalhe dos aviões é soberbo

"...we shall fight in France, we shall fight on the seas and oceans, we shall fight with growing confidence and growing strength in the air, we shall defend our Island, whatever the cost may be"
Sir Winston Churchill

de periféricos para quem pretenda a experiência completa do modo de Simulador, não sendo no entanto obrigatório para desfrutar de uma boa jogabilidade.

Os jogadores hardcore vão querer investir num Flight Stick

Graficamente o jogo é o que se espera da série IL2. As aeronaves estão brilhantemente detalhadas, as batalhas são de um realismo extremo e o sistema de danos é altamente preciso. Cada peça da aeronave que seja danificada tem a sua influência na manobralidade geral. No que se refere a cenários as coisas não são assim tão boas, com muito pouco detalhe e realismo.

Mas o principal problema a nível gráfico são as quebras de frames. Estas ocorrem quando existem demasiadas explosões ou aeronaves no cenário de batalha em momentos em que o framerate cai por alguns segundos. Felizmente esta quebra não é muito regular, não deixando no entanto de ser incomodativa.

Um aspecto bastante significativo poderá ser a pouca longevidade do jogo. Em suma, IL2 Sturmovik poderia ser daqueles jogos "mais do mesmo" em relação aos seus antecessores, mas não o é. E se dantes existia um certo vazio no catálogo de jogos da PS3, IL2 Sturmovik : Birds of Prey chegou para colmatar essa lacuna.

8

NEC
ESCORT
Castrol
RAYS
ENGINEERING
DUNLOP
NEED FOR SPEED
SHIFT

BMW M3 GT2

O futebol não é uma questão de vida ou de morte – é mais importante que isso. Quem se reconhece nesta afirmação de Bill Shankly vai passar horas a jogar Fifa 10, o melhor simulador do desporto rei até à data.

Fifa 10 faz-nos sentir todas as emoções que arrastam multidões à volta do futebol, a frustração quando uma jogada perfeita termina com a bola no poste, a revolta quando o árbitro fecha os olhos a uma falta evidente e a explosão de alegria quando um remate certeiro só pára no fundo da baliza.

FUTEBOL TOTAL

Não há mais nenhum videojogo que me faça saltar do sofá aos gritos como um golo que dá a vitória no Fifa, apontado em casa do maior rival, em período de descontos. É essa a magia de Fifa 10, faz-nos sentir que estamos lá, que o jogo é a doer e que temos que dar tudo para o vencer.

Para chegar ao golo no Fifa 10 é preciso batalhar muito, ganhar no confronto físico com o adversário, abrir uma linha de passe, ser rápido na antecipação, simular, enganar o guarda-redes, rematar certeiro e ter um bocadinho de sorte.

A série Fifa continua a sua evolução

A série Fifa tem uma longa história , mas só conquistou os fanáticos da bola há 2 anos. Fifa 08 foi um ponto de viragem para o jogo da EA Sports e um sério aviso à concorrência. A jogabilidade tornou-se muito mais pausada e realista, o termo "simulador" começou a ser aplicado ao futebol.

O ano passado, com Euro 2008 e Fifa 09 o jogo continuou a evoluir. O ritmo subiu um pouco e ficou perfeito, alguns lapsos foram corrigidos e o resultado foi reconhecido por toda a critica como o melhor jogo de futebol da nova geração.

Realismo é a palavra chave quando se fala da jogabilidade de Fifa 10. Pela primeira vez os jogadores podem mover-se em qualquer direcção, em vez das 8 tradicionais. Esta novidade liberta os jogadores para movimentos nunca antes vistos.

A física da bola é completamente independente e roça a perfeição. Isto possibilita um número infinito de jogadas e faz com que cada jogo seja uma história completamente nova.

Mesmo sem a bola nos pés, o jogo é emocionante e cada vez mais real. Os jogadores disputam as posições corpo a corpo e tentam proteger a bola ou desequilibrar o adversário. O futebol é um jogo de contacto e Fifa 10 retrata esse facto da melhor maneira até à data.

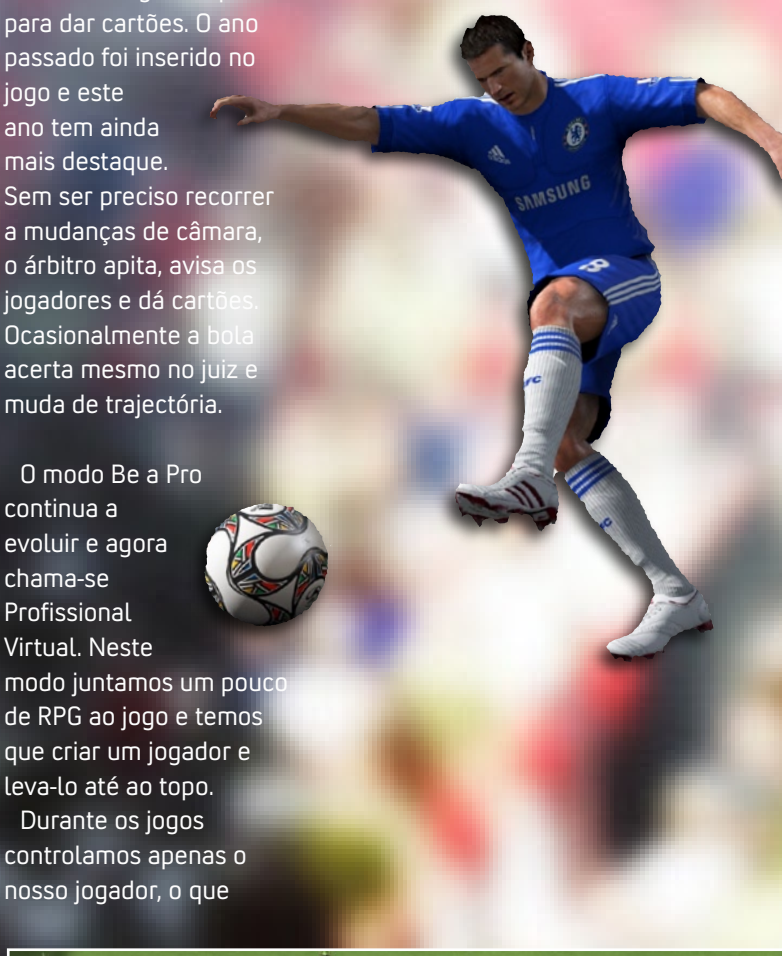
Os guarda-redes também estão mais inteligentes e são cada vez mais reais. Há um sentido de urgência adicional que leva os jogadores a despachar a bola de qualquer maneira em situações apertadas. Pode ser um murro na bola do guarda-redes ou um pontapé desesperado de um defesa quando está prestes a ser ultrapassado pelo atacante.

Estes comportamentos tornam os jogadores mais humanos e o jogo mais emocionante.

Em Fifa 08 o árbitro era invisível, surgindo apenas para dar cartões. O ano passado foi inserido no jogo e este ano tem ainda mais destaque. Sem ser preciso recorrer a mudanças de câmara, o árbitro apita, avisa os jogadores e dá cartões. Ocasionalmente a bola acerta mesmo no juiz e muda de trajectória.

O modo Be a Pro continua a evoluir e agora chama-se Profissional Virtual. Neste modo juntamos um pouco de RPG ao jogo e temos que criar um jogador e leva-lo até ao topo.

Durante os jogos controlamos apenas o nosso jogador, o que



muda completamente a jogabilidade. Na minha opinião muito pessoal, o jogo torna-se uma valente seca! Não é que esteja mal feito, mas estar a ver 21 jogadores controlados pela PlayStation e só ter 1 sob nosso controlo significa que temos poucas oportunidades de tomar conta do jogo. E ainda por cima não é nada fácil jogar com a visão do campo que segue o nosso futebolista.

A tua cara dentro do jogo

Podemos importar a nossa cara para dentro do Fifa e desenvolver as capacidades do nosso personagem em qualquer modo de jogo. Para culminar, podemos jogar online e exibir o nosso profissional frente aos nossos amigos.

No modo treinador temos a possibilidade de controlar a nossa equipa, dentro e fora dos relvados, ao longo de várias épocas. Aqui está a verdadeira essência do jogo, pelo menos na vertente singleplayer. O objectivo é ganhar competições para conseguir dinheiro para reforçar a equipa e... ganhar mais competições. Infelizmente estamos apenas a disputar a liga e a taça, as competições europeias ficaram de fora.

O aspecto financeiro é muito importante e podemos gerir

Os guarda-redes estão mais inteligentes

patrocinadores, bilheteira, transferências, ordenados, prémios de jogo, etc... Apesar da profundidade deste modo não se poder comparar ao que se encontra em jogos como Football Manager, está no ponto certo para tornar a carreira mais emocionante sem afastar o foco do jogo propriamente dito.

O mercado de transferências está mais "inteligente", o que pode ser uma grande dor de cabeça para um treinador à procura de reforços. Se o jogador alvo achar que não vai ter lugar no plantel, recusa a transferência. Por outro lado, se achar que é bom demais para integrar a nossa equipa, também não aceita qualquer proposta. A busca pelo jogador certo pode tornar-se frustrante e o mais fácil é colocar os olheiros à procura de talentos disponíveis nos quatro cantos do mundo.

Os resultados da liga não são realistas

A carreira de treinador de futebol não é fácil e o lugar nunca está seguro. Quando os resultados não são os esperados, acontece a clássica chicotada psicológica. Mesmo assim parece-me exagerado ter sido despedido do Sporting a meio da época, quando ocupava o segundo lugar, a apenas 3 pontos do Guimarães que liderava a tabela. Algo que Fifa ainda não aprendeu a fazer é simular uma liga com resultados credíveis. Depois de 14 jogos, o Benfica estava em 7o, a uma grande distância da luta pelo título. Por muito que essa ideia me agrade, tenho que reconhecer que este ano não é concebível. Quando os grandes ficam logo

Treina lances de bola parada na arena

afastados da luta pelo título, o jogo perde algum sentido.

A saída forçada do meu clube do coração levou-me a pegar num pequeno clube irlandês, que lutava para não descer de divisão. Nos relvados irlandeses, sob chuva intensa, o jogo transforma-se e temos que substituir a força da técnica pela técnica da força. As peripécias do modo treinador levam-nos a explorar ligas e clubes que de outro modo nos seriam desconhecidos. O caminho até ao reconhecimento mundial é longo e árduo!

A nível de gráficos este Fifa não traz nada de novo. A principal preocupação foi melhorar a fluidez do motor de jogo em todas as situações e não houve lugar a grandes melhorias visuais.

O modo Arena, em que podíamos controlar um jogador e fazer remates à baliza enquanto o jogo carregava, foi melhorado. Agora há uma série de opções e a arena é um campo de treinos completo. Podemos até criar jogadas estudadas para aplicar durante os jogos.

A qualidade dos comentários deixa muito a desejar

O elemento que mais nos desiludiu foram os comentários. Helder Conduto e David Carvalho voltam a dar as vozes ao jogo, mas parece que não se lembraram de nada de novo para dizer. É natural que os comentá ios se tornem repetitivos ao fim de algum tempo, mas neste caso isso acontece desde o primeiro minuto, porque muitas frases são exactamente iguais ao que podemos ouvir em Fifa 09.

Mais grave que isso são as disparidades entre os comentários e o que se está a passar em campo. Cantos passam a lançamentos laterais com frequência, jogos

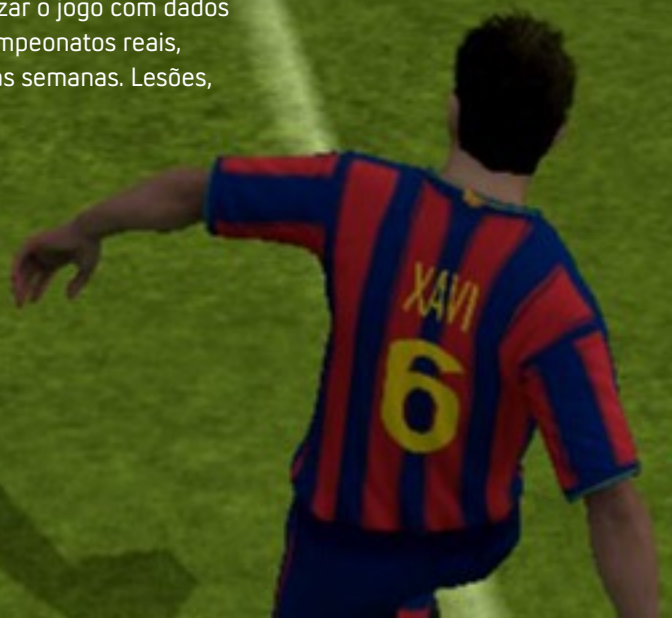
de campeonato ganham prolongamento em caso de empate e um ligeiro atraso no relato causa situações verdadeiramente caricatas.

Quem gosta de fazer noitadas com os amigos à volta da PlayStation vai gostar de saber que o modo festa grava as pontuações de 20 jogadores numa liga criada para o efeito. Assim pode ser que acabem as discussões sobre quem é o melhor jogador de Fifa. Como alternativa temos uma série de modos online que garantem que ninguém tem que jogar Fifa 10 sozinho.

A Live Season volta a actualizar o jogo com dados dos campeonatos reais, todas as semanas. Lesões, transferências, castigos, etc... tudo é actualizado de acordo com o que vai acontecendo pelo mundo fora. Infelizmente a liga portuguesa continua a não ser contemplada com esta função.

Fifa 10 ainda não é o jogo perfeito que poderia ser ao fim de várias iterações, mas é certamente o melhor simulador de futebol que já tivemos o prazer de jogar.

9



PixelJunk Monsters é um jogo de estratégia, pertencente a um género relativamente recente denominado Tower Defense.

Em PixelJunk Monsters, o nosso herói, envergando uma máscara Tiki, tinha de defender a sua cabana com pequenas criaturas nativas, do ataque de ondas sucessivas de monstros assassinos. Para o conseguir tínhamos à nossa disposição vários tipos de torres para colocar de forma criteriosa no caminho dos monstros.

O tipo de torres utilizado dependia do tipo de monstros a atacar, da ordem em que surgiriam no nível, e ainda das torres que o jogador tinha à sua disposição.

O objectivo final de cada nível era conseguirmos salvar todas, ou pelo menos algumas, das pequenas criaturas, ganhando um arco-íris por cada nível jogado de forma perfeita. Meses mais tarde, foi ainda lançado um pacote de expansão denominado "Encore", que adicionava mais níveis e alterava ligeiramente a jogabilidade.

Com PixelJunk Monsters Deluxe, lançado em simultâneo com a chegada da nova PSP Go, a Q Games conseguiu o feito de criar a versão definitiva deste título, precisamente para a consola portátil da Sony.

A pista está no próprio nome deste jogo, PixelJunk Monsters ganhou nesta transposição para a PSP o título de Deluxe.

O título Deluxe faz todo o sentido

Este Deluxe é inteiramente merecido, pois para além de todo o conteúdo existente em PixelJunk Monsters e no pacote de expansão "Encore", podemos ainda desfrutar nesta versão de um modo online que não está presente na versão PS3. Há novas torres, novos monstros e bosses, uma nova ilha para explorar, uma cabana tiki onde podemos desbloquear arte do jogo, vídeo, músicas e ainda novos desafios à nossa capacidade de defender a nossa prole das vagas de monstros.

Os cenários de cada nível mantêm todo o seu encanto de ilha paradisíaca, mesmo no ecrã mais pequeno da PSP. Um dos truques que a Q Games utilizou para o conseguir foi a inclusão de um efeito de zoom automático que permite ao jogador escolher com mais detalhe onde colocar a torre pretendida. Este efeito, no entanto, pode a qualquer momento ser revertido para uma visão global do nível com um simples toque no botão L da PSP, ajudando deste modo o jogador a prever de onde virá a próxima vaga de monstros.

A banda sonora, a cargo de Otograph, é a mesma de PixelJunk Monsters, incluindo mais algumas faixas extra, mantendo ainda todo o seu charme e sendo perfeitamente adequada para acompanhar a experiência completamente viciante deste jogo.

PixelJunk Monsters está ainda melhor do que na PS3

Podíamos pensar que PixelJunk Monsters Deluxe não vem acrescentar muito à versão PS3 do jogo, uma vez que esta até possui a capacidade de Remote Play na PSP. No entanto, todo o novo conteúdo presente em Deluxe torna-o numa compra imperdível para qualquer proprietário da consola PSP.

O tipo de experiência de jogo de PixelJunk Monsters torna-o mesmo um jogo perfeito para uma plataforma portátil, o que quase nos faz acreditar que PixelJunk Monsters é um título PSP original desde o início. Verdadeiramente, um jogo obrigatório.

GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR

O nome Gran Turismo carrega com ele uma história e um peso enormes no mundo dos videojogos, tendo-se já tornado icónico da plataforma Playstation.

Qualquer episódio da série de simulação de condução da Poliphony Digital é sempre aguardado pelos fãs com curiosidade e impaciência.

Desde o lançamento da PSP que foi prenunciado um título GT para a plataforma. Este seria a transposição de GT 4 para a plataforma portátil, mas com o passar do tempo, e após vários atrasos e falsas partidas, Kazunori Yamauchi (criador de GT e director da Poliphony Digital) foi dando pistas de que GT PSP seria um título algo diferente dos já lançados e estaria disponível no lançamento da PSP Go.

Chegados a 2009, cinco longos anos após o pré-anúncio, podemos observar que a lista de características de GT PSP é simplesmente esmagadora: mais de 800 carros disponíveis, 35 pistas, sendo possível correr em algumas de forma inversa, correspondendo a cerca de 60 configurações diferentes de traçados, gráficos a correr a uns fantásticos 60 frames por segundo, modo multiplayer para 4 jogadores ad hoc, possibilidade de trocar ou negociar carros com outros jogadores e após o lançamento de GT 5 para a PS3, em Março de 2010, poderemos ainda exportar carros ganhos em GT PSP para a versão PS3 do jogo.

O modo carreira não existe na PSP

No entanto, após iniciarmos o jogo deparamo-nos com uma série de desilusões. Ao contrário dos jogos anteriores de GT, este não tem modo carreira, numa decisão tomada de modo a proporcionar uma experiência de jogo mais casual e destruturada, este modo simplesmente desapareceu.

O jogador apenas poderá jogar corrida a corrida, escolhendo à la carte a pista, o carro e o tipo de corrida que deseja jogar - time trial, single race ou drift trial.

Embora possa ser adequada para sessões curtas de jogo, esta decisão retira muito do encanto e desafio presentes nas versões mais clássicas de GT.

Outra ausência são os famosos testes de licença, que nas versões anteriores de GT podiam tirar do sério o jogador mais calmo, na sua tentativa furiosa de ganhar licenças de condução que lhe permitissem pilotar carros cada vez mais potentes.

Substituindo-os, encontramos "Desafios de Condução", que mais não são do que pequenos tutoriais, onde o jogador poderá aperfeiçoar a sua técnica de abordagem de curvas, ultrapassagem e de pilotagem a altas velocidades.

Outra decisão estranha dos criadores de GT PSP foi a de restringir de forma artificial e completamente arbitrária os carros disponíveis para compra no stand a apenas quatro marcas por dia de jogo.

O jogador, mesmo que tenha créditos suficientes para comprar o tão desejado Bugatti Veyron, ou um Ford GT40, pode ter a má sorte de abrir o stand e ter apenas disponíveis carros da Honda, Volvo, Opel e Hyundai.

GT leva a PSP aos limites

A nível dos gráficos estamos perante um título que leva ao limite as capacidades da PSP, tanto ao nível de frames por segundo, como ao nível do detalhe e pormenor com que os modelos dos carros são apresentados no ecrã.

Algumas das animações intercalares são mesmo de cortar a respiração. Mas todos estes feitos gráficos são alcançados com custos. O exemplo maior é o das corridas "Single Race", que só permitem quatro carros a competir entre si na pista.

Durante as corridas o jogador poderá selecionar 4 perspectivas da pista: por trás do carro, por cima do capot, uma perspectiva de primeira pessoa e dentro do cockpit. A câmara dentro do cockpit tem como objectivo

aumentar o nível de imersão do jogador, no entanto, no caso de GT PSP está implementada de forma tão atabalhoada que mais parece uma moldura negra com a forma dos painéis do pára-brisas e janelas laterais por cima da vista exterior.

Isto retira a ínfima possibilidade que um jogo de corridas num ecrã tão pequeno como o da PSP tem de produzir uma experiência imersiva. Para um título que preza pela excelência, parece ser imperdoável a inclusão de uma característica tão pouco trabalhada.

A diversidade de automóveis é notável

Gran Turismo PSP foi idealizado como um GT de bolso para interagir com GT5. Poderemos exportar os carros da PSP para a PlayStation 3.

Se as informações do HUD aparecessem nos instrumentos do tablier, mesmo que esse tablier fosse repetido para todos os carros, tornaria talvez mais efeciente esta perspectiva da pista.

Ainda ao nível dos gráficos, mas talvez num ponto mais acessório, os menús e a interface de GT PSP mostram um polimento e uma facilidade de utilização que é de realçar num título PSP.

Mesmo considerando todas as falhas, ao jogarmos GT PSP damos conta que o pedigree GT está presente também neste título.

A resposta dos diferentes carros aos diferentes tipos de traçado, a condução, a física envolvida nos choques e no comportamento do carro nas curvas, as pistas e automóveis clássicos que fazem sonhar qualquer entusiasta, tudo isto está presente no conteúdo do jogo e torna-o um membro de pleno direito da família GT.

Este não é com certeza o GT PSP com que os fãs sonhavam, nem seria o GT que em 2004 a Poliphony Digital estava a desenvolver.

É um GT PSP do nosso tempo, em que os jogos portáteis se tornam cada vez mais em experiências que podem ser disfrutadas em sessões de poucos minutos.

GT PSP pode ser jogado em sessões de poucos minutos

Temos que considerar também que GT PSP foi idealizado como um Gran Turismo de bolso, para interagir com o "irmão mais velho" GT5.

Com o anúncio oficial de lançamento de GT5 para Março no território nipónico, e com data ainda a anunciar para o resto do mundo, a GT PSP parece faltar um pouco de sumo.

Para os jogadores com compulsão para desbloquear tudo o que um jogo pode oferecer, GT PSP poderá proporcionar dezenas de horas de jogabilidade.

Mas para quem não aprecie experiências à la Pokemon - "Gotta catch'em all", GT PSP talvez não passe de uma caderneta de cromos de automóveis interactiva, sem qualquer outro objectivo para além do coleccionismo.

Gunnar Optiks

Chegaram os óculos ideais para Gam3rs que passam horas em frente à TV!

A vista cansada é uma consequência de muitas horas em frente à TV ou monitores. Toda a gente sabe disso, mas como ninguém quer largar um comando antes de acabar uma música do Guitar Hero ou o final do Uncharted, a Gunnar Optiks desenhou estes fabulosos modelos para acabar com o problema.

Sphere, Catalyst, Mettalic e Attaché (imagem) são os modelos disponíveis. Este equipamento tem uma tecnologia Gunnar i-AMP que promete relaxar os nossos olhos. Elimina efeitos como visão distorcida, dores de cabeça, olhos secos e dificuldade em focar, entre outros possíveis devido à exposição e focagem prolongada da vista.

O modelo que aqui se encontra é o mais barato e ronda os 100 euros.

Asus já tem nettop com Windows 7

O EeeBox PC EB1501 é a nova aposta da Asus para o lançamento do Windows 7, com especial destaque para a capacidade de leitura vídeo a 1080p.

O EeeBox é o primeiro nettop da empresa a incluir uma unidade óptica, Windows 7 Home Premium e um novo design. Este equipamento incluirá um processador Intel Atom N330 com dois núcleos, 2 GB de memória DDR2-800, um disco rígido de 250 GB e chipset Ion.

Os dois núcleos que possui serão suficientes para correr vídeo em HD, sendo que o único senão descoberto aqui na Gam3r Zine é o facto de não ser capaz de leitura Blu-ray. O EeeBox conta ainda com rede sem fios 802.11n, seis portas USB 2.0, HDMI, eSATA, leitor de cartões e Gigabit Ethernet.

O lançamento está previsto para 22 de Outubro, coincidindo com a data de lançamento do Windows 7. O preço deverá rondar os 399 euros.

Multi Sound System T2

O Sound System T2 trará toda uma nova dimensão à sua experiência de jogo debitando som cristalino capaz de encher uma sala de música, diálogo e efeitos sonoros.
. Esta unidade é uma obrigação para qualquer jogador sério, tendo uma relação preço/qualidade imbatível.

Características:
- 22 Watts (10+6+6w) RMS
- Volume variável e controlo de graves
- Gabinetes de engenharia acústica
- Neodímio Satellite Speakers
- Sub Woofer com design compacto mesma altura Slimline novo
- Transparente, e apenas 55 milímetros de largura.

O preço ronda os 49 euros.

O que achas da PSP Go?

Está diferente, para melhor. Gosto muito do design da PSP Go, o sistema de deslizamento está muito bem feito e com as novas funcionalidades, como a ausência de UMD, acho que está melhor em comparação com a PSP 1000.

Na minha opinião é mais fácil de comprar jogos, simplesmente indo à PS Store. Gostei muito, apesar do preço.

catroni21

LINDA! Mas só espero que o facto de agora ter um sistema de deslizamento não venha a criar problemas, como começar a ter mau contacto com o ecrã (como os telemóveis com esse sistema).

FeoS

Penso que esta PSP Go será um sucesso (se baixarem o preço, é claro). Tem um design espectacular.

O deslizamento deve mesmo dar problemas se os usuários não tiverem cuidado com a psp.

O ecrã pequeno não me ajuda muito, pois passado tantos anos de vício já começo a sentir que vejo um pouco mal. Mas quem joga por gosto, joga de todas as maneiras e feitios.

O facto de ser mais pequenina ajuda no transporte, mas para jogar deve fazer um pouco de confusão, porque os dedos devem estar muito próximos uns dos outros.

iivo9

Para mim a PSP Go está muito boa. O único aspecto mau é que o ecrã é mais pequeno.

Outro aspecto é a forma como se abre, este facto vai dar muitas PSP Go partidas.

Lusoninja

O design é muito bom, mas o seu ecrã pequeno é uma desvantagem. Mais parece um ecrã de um telemóvel, ou seja, muito pequeno para jogar.

Quanto ao UMD, acho que a ausência é natural e foi sacrificado devido à evolução do download e das novas tecnologias, que cada vez mais deixam de utilizar tanto UMD como CD/DVD.

Qahhar

Eu acho que a nova PSP veio demasiado cedo para os mercados e com um preço demasiado alto. Apesar de ter melhores gráficos, não necessitar de andarmos sempre com UMD's atrás e ser mais pequena (dá mais jeito para meter no bolso), muitas pessoas que possuiam as antigas decerto não as vão trocar pelas novas. Quem gastou dinheiro nos UMD's e agora não pode jogar esses jogos na nova, é claro que não a compra.

claudiojp

A nível de aspecto preferia a outra, esta faz-me lembrar as consolas dos chineses

morcegoxxx

Não gosto nada de ecrãs pequenos... continuo a preferir a outra, apesar de não ter nenhuma das duas.

D-Nomex

Em relação ao UMD, embora ache uma desvantagem, foi uma boa estratégia. Até porque devemos poupar o ambiente e sempre é mais rápido fazer as compras na Store do que ir a uma loja e comprar um jogo em formato UMD.

Deadman

Watchmen

Este não é o típico filme baseado num comic book. Esqueçam os blockbusters do Spiderman ou do Batman.

Watchmen, o livro, foi revolucionário na forma como retratou os super-heróis e como redefiniu um género.

A obra escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons é adorada pela crítica e conquistou uma legião de fãs. Se nunca leram o livro, façam-no antes de ver o filme.

Zack Snyder, realizador de 300, aceitou o desafio de transpor Watchmen para o grande ecrã. O resultado é completamente fiel ao livro e não vai desiudir os seguidores mais fanáticos.

O filme tem quase 3 horas e faz o possível por não deixar nada de fora.

Para quem não conhece a história, Watchmen passa-se na América do século XX, mas introduz um acontecimento que muda o rumo da história. Dr. Manhattan é um cientista que ganha poderes extraordinários, por acidente.

O governo americano usa-o para ganhar guerras, evitar um confronto nuclear em plena guerra fria e prolongar-se no poder.

Além deste "super-herói" que tem poderes quase divinos, existem uma série de pessoas normais que se mascaram e combatem o crime nas ruas.

Who watches the watchmen?

Watchmen pega em temas amplamente explorados na cultura dos comic books, dá-lhes a volta e lança uma série de questões.

O que leva pessoas a tornarem-se vigilantes mascarados? Qual é o valor da vida humana? A humanidade pode viver em paz? E claro, "Who watches the watchmen?".

Os nossos "heróis" estão fantásticos, principalmente o perturbador The Comedian e o preferido dos fãs, Rorschach. A atenção dada aos pormenores é notória, com destaque para a máscara mutante de Rorschach.

A banda sonora é marcante e cria, juntamente com imagens literalmente copiadas do livro, alguns momentos de extrema beleza.

Watchmen é um daqueles filmes que merece ser visto em alta definição. Se ainda não estão compeltamente rendidos ao formato Blu-Ray, areditem que este filme é uma aposta segura.

O disco de extras está bem preenchido com documentários e entrevistas sobre o filme e a banda desenhada original. Os fãs vão devorar todos os minutos.

O Blu-Ray de Watchmen é obrigatório para qualquer admirador desta banda-desenhada, mas acima de tudo, o livro é obrigatório para todos!

Está finalmente disponível para todos os Gam3rs a beta de Uncharted 2: Among Thieves

Desde a última Gam3r Zine, a PSN recebeu três novos updates. Como nós gostamos que os nossos leitores estejam sempre informados, aqui fica um resumo das novidades.

Chegaram algumas demos que eram muito esperadas. Em lugar de destaque temos a demo beta pública de Uncharted 2: Among Thieves e a demo do novíssimo simulador automóvel Need For Speed: Shift.

Podemos ainda encontrar as demos de Brutal Legend e Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes.

No que diz respeito a jogos para a PS3 e PSP as novidades não foram muitas. No entanto não podemos dizer o mesmo do lançamento de jogos clássicos PsOne, incluindo algumas promoções.

Deixamos de seguida uma lista com os jogos mais importantes PS3 e PSP.

PS3

WipeOut HD Fury – The Complete Pack
Uno
Mushroom Wars
Detuned

PSP

Gran Turismo
Soul Calibur: Broken Destiny
Cover Girl
NBA Live 10

Sobre os conteúdos extras podemos afirmar que a Sony está claramente a apostar forte em Guitar Hero 5 e Rock Band, uma vez que estes dominam a lista de lançamentos, que inclui ainda:

Fallout 3 Point Lookout e Mothership Zeta
FIFA 10 Live Season 2.0 All Leagues Pack e Estádio Santiago Bernabéu
Buzz! – Space Quiz
NBA Live 10 - Dynamic DNA and Dynamic Season
IL2 Sturmovik: Birds of Prey – Mission Pack
Red Faction: Guerilla – Smasher Pack

Como não poderia deixar de ser, a PSN também recebeu novos vídeos, para aguçar o apetite dos utilizadores.
Destes destacamos Uncharted 2 No Honour Among Thieves trailer, Ratchet & Clank: A Crack in Time TGS Trailer, Need for Speed: Shift Track Film Nurburgring, Army of Two: The 40th Day Trailer e Final Fantasy XIII TGS 09 Trailer.

Por fim chegamos a secção de temas e wallpapers onde a grande aposta é nos temas dinâmicos. Infelizmente a maior parte deles são pagos.
Nesta secção podemos encontrar temas de Army of Two: The 40th Day, PixelJunk Monsters Deluxe Dynamic Theme, Pain Dynamic Theme e Alpine Winters, entre outros.

D-Nomex

Todos sabemos quem é o D-Nomex, mas qual é o teu verdadeiro nome?

O meu nome é Daniel Silva, sou conhecido por "Índio" para os amigos. Uma alcunha "afectuosa", fruto da originalidade da minha mãe.

Que idade tens?

Já lá vão 27. Até custa dizer isto.

Qual é a tua profissão?

Trabalho na grande distribuição faz uns 8 anos. Isso mesmo, vida de hipermercado, horários rotativos... estou mesmo a precisar de uma mudança.

O que achas da edição #0 da Gamer Zine?

Algo do outro mundo! O Fernando quando coloca a massa cinzenta a trabalhar consegue ideias geniais. E foi com um entusiasmo contagiante de toda a comunidade que essa ideia cresceu e se tornou na edição zero, um produto de grande qualidade. Sinceramente sinto-me extremamente orgulhoso de ter participado neste projecto.

O Fernando confiou muito em ti, estás à frente de muitas coisas. O que achas deste voto de confiança?

Sinto-me lisonjeado e com muita vontade de corresponder às expectativas. Já escrevi muitos artigos e outro tipo de literatura, sendo algo com o qual me sinto confortável. Escrever sobre videojogos é juntar o útil ao agradável.

A revista já esta fantástica? Ou ainda lhe falta algo mais?

Penso que a revista começou logo com um estatuto soberbo. Super-hiper-mega-fantástica! Só espero que este nível elevado de qualidade com que se iniciou não crie expectativas irreais de perfeição nos nossos leitores. Não somos profissionais, é o amor pelos videojogos que nos move e uma liderança muito bem conseguida por parte do Fernando.

"Escrever sobre videojogos é juntar o útil ao agradável"

O que nunca dispensavas?

A minha namorada (ou mulher, uma vez que vivemos juntos). É o meu pilar, é ela que me apoia e acompanha em todas as etapas da minha vida. A PS3 (adoro-te Playstationzinha linda e gorda!), o comando da TV (sou um pouco preguiçoso), o gam3r.net (sinto-me orgulhoso de fazer parte desta comunidade com membros excelentes) e mais algumas coisas, mas a lista é longa.

Quanto tempo costumas gastar por dia a jogar?

Todo o tempo que me for possível. Em dias de trabalho, 2 horas com sorte. Em folgas talvez umas 4. Só não jogo mais porque a minha vida não o permite, senão jogaria certamente!

Qual o teu jogo preferido?

Esta é difícil. Foram tantos os jogos que adorei. Houve um na NES, do qual já nem me lembro do nome, que me marcou. Era de um veículo tipo tanque com um canhão que viajava no subterrâneo (se alguém souber qual é o nome do jogo que me diga). Vou ter de escolher o Tomb Raider do 1 ao 4. Absolutamente fenomenais!

Dos grandes jogos que estão a chegar qual é que estás mesmo a espera?

Penso que seja mesmo o Among Thieves. Não costumo ser muito de entrar na onda geral mas estou expectante acerca deste jogo.

O que pensas da nossa comunidade?

Uma família. É a melhor palavra que encontro para descrever os utilizadores pertencentes ao nosso fórum, muitos dos quais considero amigos.

Mais alguma coisa acrescentar?

Só dizer aos Gam3rs que vi o Transformers 2 um dia destes e retiro o que disse. A Megan Fox é bem melhor que a Jessica Alba (ou venha o diabo e escolha). E quero deixar uma mensagem: Pedro, trabalha menos e Teresinha, lê com atenção a revista.

Ainda não fizeste o registo no fórum? Estás a espera de quê? Se te registares e participares o próximo podes ser TU!

facebook

http://www.gam3r.net/facebook

André Rodrigues

Parabéns pela revista. Li no dia em que saiu "para as bancas". Grafismo e textos estão muito bons. Só descobri agora, aqui no facebook, que a Gam3rZine #0 já estava disponivel no issuu.com, e aí é que se vê mesmo a qualidade deste projecto.

Parabéns ao Fernando Amaral e a todos envolvidos, não só na revista como no fórum.

Julio Dinis

Parabéns pela revista.

Se o primeiro número já está assim, imagino os próximos números...

Continuem assim....

Cumps

Rodrigo Augusto Carreiro

Parabéns pelo projecto, grande revista, especialmente para pessoas, como eu, que acabaram de adquirir a PS3. Fantástica!

Fábio Santos

PERFEITA... Está mesmo muito boa a revista.. metam isto nas BANCAS!!!! :D:D:D

PARABÉNS!!!!

Estou à espera da #1 :D

Íris Correia

Os meus parabéns a quem trabalhou a ideia ;)

Já faltava uma revista assim!

Rui Romão

Brutal...como já disse no forum a revista ficou com um grafismo fabuloso, e os textos tão muito bons para quem (como eu) nunca escreveu nada assim.

VENCEDORES

Wolfenstein
Luis Guilherme Bento

Final Fantasy Dissidia
André Rodrigues

A avó das arcades

Aqui vai um pouco da génese da história dos videojogos, recorrendo a uma venda muito interessante no ebay.

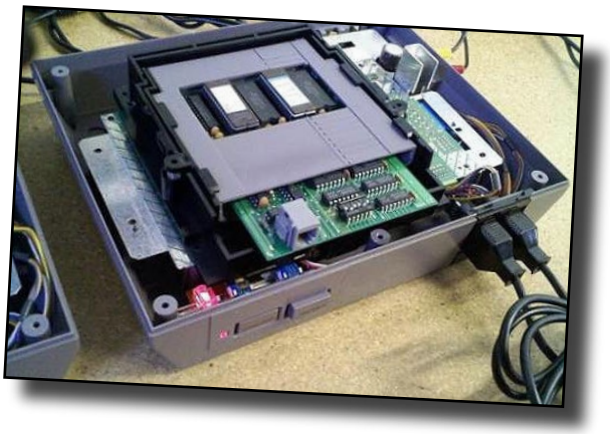
O vendedor "mywantlist" colocou no ebay uma máquina Arcade super rara, a original de côr amarela Arcade Computer Space (apenas 1800 unidades foram fabricadas), assim como o modelo seguinte, mais modernizado, de côr verde e com suporte para dois jogadores.

Foram ambos idealizados e fabricados pela empresa Nutting Associates em 1971, com enorme sucesso!

Infelizmente não estão acessíveis a todas as carteiras, tendo a Arcade original sido vendida por uns "míseros" 3000 dólares enquanto que o segundo modelo se ficou por 1499 dólares.

Jogo único no mundo

20.000 dólares foi quanto um coleccionador anónimo decidiu que valia a suposta "única cópia mundial" do jogo de Nintendo NES - Nintendo Campus Challenge 1991. A cópia foi colocada à venda sem qualquer caixa original, manual de instrucções ou mesmo autocolante de apresentação do nome do título em questão. E tu? Até quanto estarias disposto a gastar pelo videojogo dos teus sonhos?



RESISTE ATÉ AO FIM!

Resistance: Fall of Man foi uma das maiores apostas da Sony para o lançamento da PS3. Trata-se de um First Person Shooter, que combina o ambiente muito explorado da 2ª guerra mundial com outro tema clássico, uma invasão de aliens.

O modo singleplayer de Resistance conta-nos uma história, que começa com a invasão da Russia pelos misteriosos Chimera. Da Russia para o resto da Europa é um passo, e o Reino Unido está prestes a cair quando nós entramos em acção. Assumimos o papel de Nathan Hale, um soldado americano enviado para ajudar os ingleses a recuperar o controlo da ilha. Mas rapidamente percebemos que Hale não é um soldado qualquer...

A história, apesar de não ser brilhante nem muito original, é um dos motivos que nos leva a continuar a jogar até ao fim. Para isso temos que lutar em variadíssimos cenários, desde intensas batalhas nas ruas da cidade, a missões solitárias em tuneís mal iluminados. Cada jogador encontrará o seu desafio favorito, mas é certo que há momentos memoráveis de acção para todos.

É certo que vais apanhar grandes sustos!

Na maioria dos mapas não temos muita liberdade, há um caminho traçado e é esse que temos que seguir. Todas as passagens que não nos levam para onde o jogo quer ir, estão bloqueadas de algum modo. Também não há grandes puzzles para resolver. Hale recorre quase sempre à força e não ao raciocínio. À primeira passagem por cada nível é certo que vamos apanhar valentes sustos e dar saltos na cadeira, mas numa segunda tentativa tudo se torna mais fácil e previsível.

As armas variam entre o equipamento da época, e o arsenal futurista dos Chimera. As armas "reais" acabam por

ser muitas vezes a melhor opção, e a que dá mais satisfação. Há armas para todos os gostos e ocasiões. As munições não duram para sempre portanto é preciso fazer uma gestão algo cuidada.

A sniper tem uma opção muito interessante de slow motion para obter concentração total no momento do disparo. Temos também vários tipos de granadas, essenciais em situações mais delicadas. Depois de completarmos o jogo, são desbloqueadas novas armas.

Os malvados Chimera são fabricados em todos os tamanhos e feitios. Os mais básicos limitam-se a vir contra nós em modo zombie, sedentos do nosso sangue.

Os inimigos mais inteligentes revelam alguns comportamentos interessantes, escondem-se, reagem aos nossos ataques e são capazes de trabalhar em grupo. No entanto com algum empenho e as armas certas, não é difícil derrotar qualquer espécie de Chimera.

Os Chimera não são nada meigos!

Resistance oferece-nos a possibilidade de controlar alguns veículos, de jipes a tanques, passando até por uma surpresa do arsenal inimigo. Não é brilhante o método de controlo destes veículos, mas é uma variante agradável na jogabilidade.

O sensor de movimento do SIXAXIS raramente entra em acção, mas são momentos intensos. Quando um monstro horrível nos agarra e tenta comer-nos vivos, a única solução é abanar o comando dum lado para o outro. Muitas vezes com mais força e desespero do que seria necessário.

No modo singleplayer estão garantidas umas boas 15 horas de diversão. Se é verdade que vale a pena percorrer o jogo de uma ponta à outra, também é um facto que não há muitos motivos para o fazer uma segunda vez. No entanto podemos aceder aos nossos capítulos favoritos para reviver os momentos altos do jogo.

O modo multiplayer divide o ecrã entre os jogadores, o que inevitavelmente torna a visão muito limitada. No entanto permite atacar as missões de uma maneira completamente nova, em equipa. E sabe sempre bem ter um amigo ao lado nos momentos mais assustadores do jogo.

Resistance: Fall of Man é sem dúvida um dos mehores jogos da fase de lançamento da Playstation 3.

O sensor de movimento do comando entra em acção em momentos de grande intensidade

Se tens medo do escuro, este jogo não é para ti

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES™

Muito se tem falado deste jogo e muito pouco se tem falado dos seus troféus. Pois bem, nós aqui na Gam3r Zine não gostamos de deixar esse aspecto de parte.

Deja vu?...

O primeiro aspecto que sobressai nos troféus de Uncharted 2 é o facto de serem extremamente semelhantes aos do seu antecessor. Quem já platinou o Drake's Fortune estará completamente familiarizado com os troféus da tão aguardada sequela. Alguns são exactamente os mesmos variando apenas na quantidade de abatidos ou no objectivo. Senão vejamos: Uncharted 2 possui um total de 48 troféus divididos em 36 Bronze, 8 Prata, 3 Ouro e a tão desejada Platina. Drake's Fortune possui igualmente um total de 48 troféus sendo estes 36 Bronze, 8 Prata, 3 Ouro e 1 Platina. Coincidência?

Drake's Fortune possui 13 troféus atribuídos por encontrar tesouros e 1 por encontrar a Relíquia Estranha. Uncharted 2 possui 11 troféus relacionados com tesouros e igualmente 1 para encontrar a Relíquia. E será assim com quase todos os troféus, incluindo os troféus de abatidos com arma, abatidos em luta e completar o jogo em cada nível de dificuldade.

A principal diferença será que o número de tesouros aumentou significativamente, bem como o número de abatidos necessários para obter estes troféus. Se em Drake's Fortune existem 60 Tesouros para serem descobertos (já contando com a Relíquia Estranha) em Among Thieves existem 100!

Uncharted 2 traz também novas armas e, para felicidade dos caçadores de troféus, estas novas armas trazem com elas... troféus! Isso mesmo. Nada como abater a sangue frio uma prole de inimigos e ouvir um "plim" ao mesmo tempo que vemos no canto superior direito do ecrã uma notificação a dizer: "ganhou o troféu..."! FAL, M32 - Hammer, RPG - 7 e GAU - 19 são as novidades de que falamos. Para além destas podemos contar também com as "velhas" armas nossas conhecidas do primeiro episódio, Pistole, 92FS - 9mm, Micro - 9mm, Wes - 44, Desert - 5, M4, Dragon Sniper, Moss - 12, SAS - 12 e as granadas Mk - NDI, todas elas com troféus associados. Intenso combate e muita matança até se conseguir todos estes troféus. Alguém consegue resistir?

Os troféus associados à dificuldade do jogo mantêm-se também inalterados nesta tão esperada sequela, sendo atribuído 1 de Prata por completar o jogo no modo Fácil, e 3 de Ouro para os modos Normal, Difícil e Esmagador. Será de esperar que para obter a Platina sejam necessários 2 playtrough, uma vez que o modo Esmagador só estará disponível após completar o jogo em Difícil. Mais uma vez, tal e qual o primeiro título da série.

Os troféus online são facílimos

Among Thieves traz uma grande novidade. Isso mesmo, o Multiplayer. Mas acalmem os vossos corações apertados.

Se estão preocupados com troféus complicados ou que consomem demasiado tempo no modo online a Gam3r Zine deixa-vos descansados. Existem apenas 2 troféus de bronze possíveis de ganhar online e são ambos de uma facilidade quase irreal. O Thrill Seeker (que consiste em completar um jogo no modo competitivo) e o Buddy System (que consiste em completar um jogo no modo cooperativo).

Platinar o Uncharted 2 tem apenas 2 troféus dignos de um desafio. Encontrar os 100 Tesouros e completar o jogo no modo Esmagador. Com tudo isto considerado atribuímos um DP 6/10 a Uncharted 2: Among Thieves.

Mentes pela tua PlayStation?

Para esta edição gostaria de dissecar as mentiras que dizemos em nome da PS3. E quem me vier dizer que nunca mentiu para jogar Playstation só pode mesmo estar a... mentir.

Quem é que nunca espetou uma "peta" aos pais, à namorada ou aos amigos só para poder ficar mais um tempinho extra agarrado ao Dualshock? Quem é que nunca disse "são só mais cinco minutos" e ficou colado ao ecrã durante uma hora?

Vou deixar dois exemplos meus (que repito com alguma frequência) e com os quais até se podem identificar:

Por vezes chego atrasado a um jantar ou uma reunião e com ar desgastado digo "raio de trânsito, estava a ver que nunca mais chegava. Desculpem a demora." Verdade? Claro que não, a verdadeira razão pela qual me atrasei foi, pura e simplesmente, porque estava a jogar PS3 e quando chegou a hora de a desligar não consegui porque só me faltava mais um bocadinho para acabar o nível, só me faltava mais um bocadinho para obter um troféu, enfim, um sem número de motivos.

Em certo dia tinha combinado com um amigo aparecer lá a casa para jogarmos. Mas quando se aproxima a hora eu ligo-lhe e digo "olha, hoje não vai dar, tenho de sair. Fica para outro dia ok?" Verdade? Mais uma vez, mentira! Quando a hora se aproximou estava "vidrado" em determinado jogo e não o quis largar.

Cheguei ao ponto de aparecer num jantar com a camisola vestida do avesso

São apenas dois em muitos exemplos possíveis. Já cheguei ao ponto de, um dia em que estava atrasadíssimo para um jantar (mais uma vez culpa da minha linda PS3), aparecer com a camisola vestida do avesso. E porquê? Porque fiquei a jogar até ao limite possível e depois vesti-me tão à pressa que nem reparei no "pequeno" detalhe da camisola do avesso. Escusado será dizer que levei "baile" toda a noite à custa disso.

Talvez outras pessoas não o considerem, mas no meu entender estas são mentiras inofensivas. São apenas o meio de evitar comentários do tipo "viciado".

E se eu tenho estas mentiras na consciência certamente tu também terás as tuas. Como tal, regista-te em www.gam3r.net, procura o tópico relacionado com este tema, e confessa-te ao Padre D-Nomex. Prometo que não precisas de três Avé Marias e dois Pai Nosso para seres perdoado. Partilha as tuas boas mentiras e descreve as situações nas quais elas já te deixaram. E não me venhas armado em João Santinho que nunca mentiu para jogar PS3 pois essa não cola.

O meu nome é D-Nomex, sou Gam3r com orgulho e espero encontrar-te no mundo Playstation. (É a mais pura das verdades!)

D-Nomex

JUNTA-TE A NÓS...
zine.gam3r.net

Subscreve a Gam3r Zine
http://zine.gam3r.net

Entra em contacto
http://www.gam3r.net/facebook

Participa no fórum
http://www.gam3r.net/forum

Fernando Amaral
HDMI
D-Nomex
Nergal
Shadow
Joao Oliveira
duarte
sopadurso
Freskinho
Rasputine
Rehaell
Tunga
net4x4
Qahhar
Madre

http://cycek.deviantart.com